BÖDVAR
DER BÄRSERKER

— VORBEREITUNG

Bödvars Kämpfertableau hat zwei Seiten. Lege es bei der Vorbereitung mit der ***Bödvar***-Seite nach oben. Platziere dann 1 **Spezialmarker** auf dem untersten Feld der Wut-Leiste.

— SPEZIALKARTEN —

Manche von *Bödvars* Karten haben zwei Spalten: Die eine Spalte gilt, wenn die ***Bödvar***-Seite seines Tableaus sichtbar ist, die andere gilt für die ***Berserker-Bär***-Seite. Wende nur die Effekte der Spalte an, die zur aktuellen Seite seines Tableaus gehört.

— SPEZIALLEISTE —

WUT-LEISTE

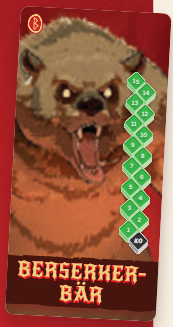
Spielst du eine Karte, die die **Wut** erhöht, rücke den **Spezialmarker** auf der Wut-Leiste um 1 Feld nach oben.

VERWANDLUNG

Erreicht der **Spezialmarker** das oberste Feld, führe den Effekt aus (+3 Stärke) und wende dann das Tableau auf die ***Berserker-Bär***-Seite.

- In dem Zug, in dem ***Bödvar*** sich verwandelt, ignoriert er **JEDEN LP-Verlust und JEDE Heilung** aus allen Quellen.
- **Alle Plättchen**, die ***Bödvar*** zugewiesen sind (wie Konzentrationsplättchen von ***Wong Fei-Hung*** oder ***Shangos*** Feuer-Plättchen), **müssen** auf den ***Berserker-Bär* übertragen werden.**

DER BERSERKER-BÄR:



Die anfänglichen Lebenspunkte des *Berserker-Bären* entsprechen *Bödvars* Stärke, wenn das Tableau umgedreht wird. Zähle seine Stärkewürfel und platziere den LP-Marker auf dem entsprechenden Feld der LP-Leiste des Berserker-Bären. Behalte bei der Verwandlung alle von ***Bödvars*** Stärkewürfeln, aber jeglicher Überschuss über 15 wird bei der Platzierung des LP-Markers ignoriert.

HINWEIS: Das sind die Start-LP des ***Berserker-Bären*** – nicht sein Maximum. Er kann sich auf bis zu 15 LP heilen.

FRAGEN?

- ***Falls* Bödvars *Partner angegriffen wird, wenn* Bödvar *seine Karte* Kraft schöpfen *spielt, nimmt* er *dann auch 2 direkten Schaden?***
  Nein, ***Bödvar*** nimmt den direkten Schaden nur, wenn er selbst angegriffen wird.